VISIT…

LANZAROTE

Caliente.COM

Рэндзю - удел простолюдинов,
в шахматы играют герои,
Го - игра богов.

Японская пословица

Введение в Го

"Вначале занимаются 4 угла,
Чтобы защитить их и влиять на стороны.
Затем блокируются линии вдоль сторон
Так, чтобы расставленные камни издали следили друг за другом.
Затем сделай ходы большого и малого всадника,
Подальше, один за другим.
Так группы выпрыгивают из границ и препятствий
И получают путь к центру.
Убежав, они останавливаются и готовятся к дальнейшему движению:
Куда лететь - направо или налево?
Там, где путь узок и враг многочисленен,
Они не смогут уйти далеко.
Но, если сами многочисленны, но не имеют плана,
Они будут бесцельно сбиваться в кучу, как стадо овец
И всегда будут в обороне,
Тогда как щелчки противника будут сыпаться на них со всех сторон.
Вместо того, чтобы атаковать противника, где он силен,
Защити свои слабые места
И затем пошли удар молнии в его жизненные пункты.
Если это выгодно, выбери момент, чтобы захватить его.
Если есть удобный случай, ты можешь сделать себя сильным.
Но, если ты слишком жадно будешь стремиться захватить его,
Он разорвет твои стены,
И тогда прорыв плотины будет не остановить,
И случится наводнение, и поток разольется далеко и широко."

"Weiqi Fu" (Рапсодия Го)
Ма Ронга (? - 166 н.э.).
Перевод Олега Сапача

"...Когда противник собрал силы воедино, можно рассеяться. Когда противник наполнен, можно стать пустым. Когда противник выбирает маленькие тропы, можно выбрать торную дорогу. Когда противник спешит, можно медлить. Когда противник многочислен, можно действовать малыми группами.

Когда противник бездействует, можно действовать..."

Из трактата "Военные законы Сунь Биня"

Часть I. Введение в Го

Прочитав эту часть, Вы непременно научитесь играть в Го — ведь играть Вы начнете одновременно с чтением.

Приятно Вам провести время!

Для начала запомните 3 правила:

- Два игрока (белые и черные) ходят по очереди. На каждом ходе на доску выставляется один камень.
- Камень может быть поставлен только на пересечении горизонтальной и вертикальной линии.
- После того, как камень поставлен, он больше не передвигается (правда, при определенных условиях он может быть снят с доски).

Даже слишком просто, не так ли?

Итак, Вы знаете половину правил Го!

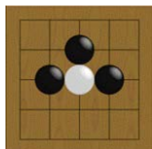
Цель игры в Го

Цель игры - создать "территорию" обширнее, чем это сделает Ваш противник. На первом этапе Вам может быть сложно выбрать место для следующего хода - ведь перед Вами открыта вся доска.

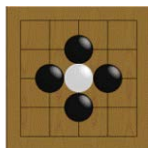
Один из возможных путей расширения территории - захват камней соперника.

Если камень полностью окружен чужими камнями по горизонтали или вертикали (диагонали не считаются), то он снимается с доски и отдается сопернику в качестве пленника. Каждый плененный камень означает одно очко. Соседние (по вертикали или горизонтали) свободные пункты камня или группы камней называются *дамэ* (дыхание).

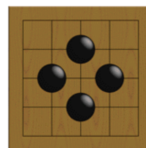
Как захватывать камни

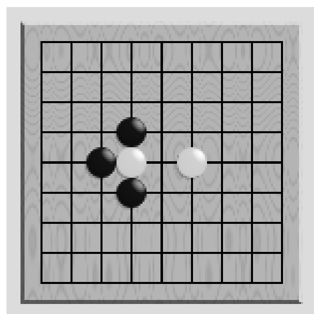


Еще один ход черных, и белый камень будет полностью окружен и взят в плен. Про камни, которые могут быть удалены после следующего хода говорят, что они находятся в состоянии "**атари**".

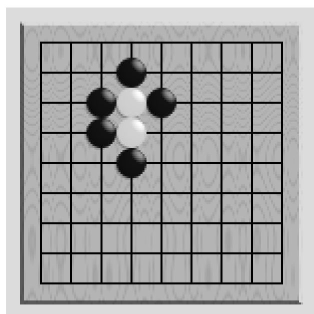


Теперь белый камень окружен. Следовательно...
...он снимается с доски.

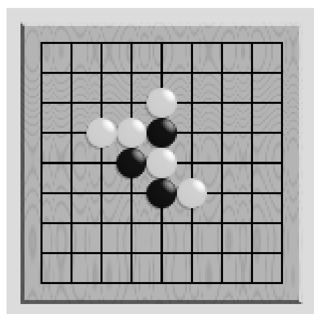




Если бы сейчас был ход белых, они могли бы "убежать", соединившись с другим камнем...



Ход черных. Два белых камня - в состоянии атари. Как захватить их одним ходом?



Ход черных. Несмотря на то, что рядом с Вами чужие камни, задача остается прежней.

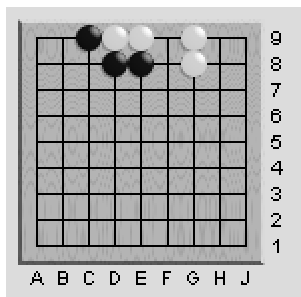
Хотя один из камней черных находится в состоянии атари, съедая белый камень, мы обеспечиваем ему второе дамэ и снимаем угрозу.

Если Вам это удалось решить эти задачи, то я присуждаю Вам **50-й кю** - самый низкий уровень в моей личной рейтинговой системе :)

О системе рейтингов в Го

Как правило, для начинающих самым слабым уровнем является 30-й кю. Чем меньше кю, тем сильнее игрок.
После 1-го кю идет первый дан и т.д.; чем выше дан, тем сильнее игрок.
Обладатели данов играют очень хорошо.

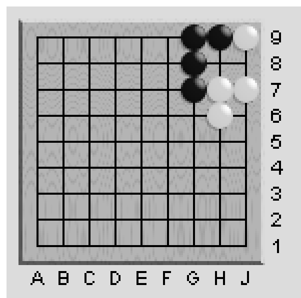
Задачи 49-го кю



Ход черных.
Ситуация у края доски выглядит немного непривычно.

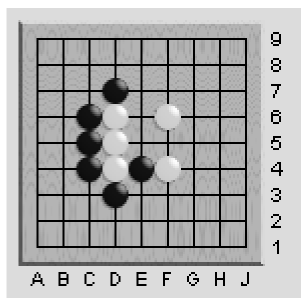
Ответ: ч. F9. Если черные пойдут в другое место, то белые сами пойдут в F9 и соединятся.

Камни, прижатые к краю, практически полностью окружены - следовательно, от них несложно избавиться



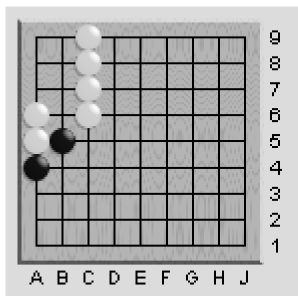
Камень в углу находится в состоянии атари.

Задачи 48-го кю



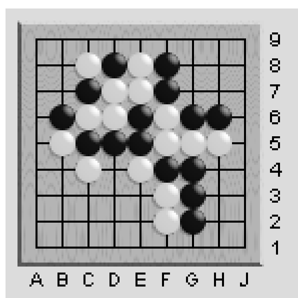
Начиная с этого момента, Вам не всегда будет удаваться решить задачу за один ход. Снимите с доски три белых камня!
Для этого потребуется два хода. Учтите, первый ход очень важен.

Ответ: ч. E6 - атари, не позволяющий белым соединиться с F6. Теперь даже если белые попытаются вырваться E5, черные добивают их ходом F5.
Если черные пропускают ход E6, белые соединяются и убегают.



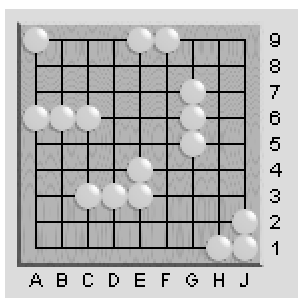
Попробуйте захватить два белых камня, находящиеся слева-сверху. Сложно "убежать", когда твои камни - у самого края.

Ответ: Черные камни преследуют белые, пока не загоняют в угол: ч.B6, б.A7, ч.B7, б.A8, ч.B8, б.A9, ч.B9 !



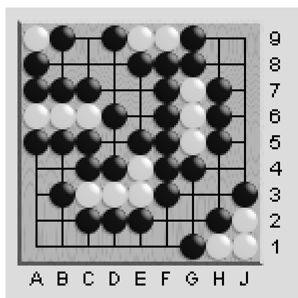
Так много камней! Будьте внимательны, оценивая, какие из них находятся в состоянии атари. Если Вы ошибетесь, то Ваши камни сами станут жертвой.

Ответ: ч. E9. Если черные не делают этот ход, то белые убивают черных ходами на D4 или B7, спасая свою группу из 5-и камней.

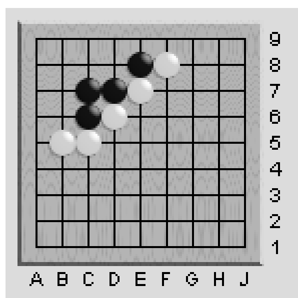


На этой доске ходы могут делать только черные. Белые никогда не сопротивляются. Захватите в плен все белые камни.
Постарайтесь сделать это с помощью минимума ходов. Сколько камней Вам понадобится?

Ответ: Для того, чтобы снять с доски все белые камни, Вам должно потребоваться 33 черных камня (см. диаграмму ниже).



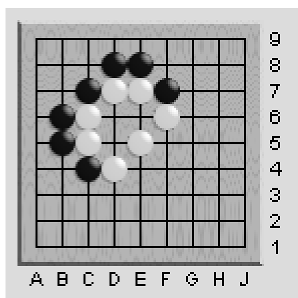
Задачи 47-го кю. Двойное атари.



В некоторых позициях черные могут создать для белых одновременно две ситуации атари. Ситуация напоминает шахматную вилку. Поскольку белые не смогут спасти сразу два камня, черным достанется хотя бы один из них. Это ситуация и называется "Двойное атари".

У белых слишком много слабых мест, чтобы попытаться прижать черных к верхнему левому углу.

Ответ: ч. E6 делает дваойное атари для камней D6 и E7

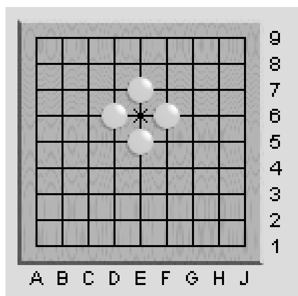


Где черные могут создать двойное атари?

Ответ: ч. D6

Запрещенные ходы

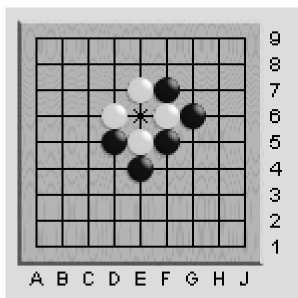
Вы можете делать ход практически на любое свободное место.
Однако есть некоторые места, куда правила запрещают ставить свой камень.



Черным нельзя ходить в X. (Белым - можно.)

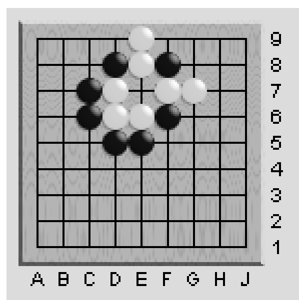
Если черные сыграют в X, окажется, что их камень уже окружен. (не имеет свободного пространста – *дамэ*)

Подобные самоубийственные ходы запрещены.



В этой ситуации черные могут поставить камень в X. Сделав этот ход, черные окружают сразу два соседних белых камня, которые снимаются с доски, освобождая жизненное пространство для поставленного камня. Это – так называемое «преимущество атакуещего».

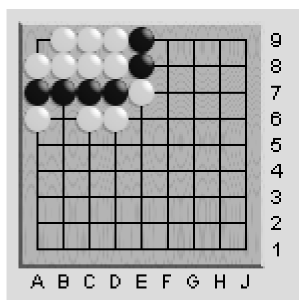
Задачи 46-го кю



Итак, можно опять поиграть.

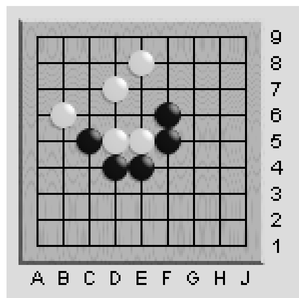
Ходят черные. На первый взгляд это выглядит как запрещенный ход..

Ответ: Ход E7 убивает группу белых из трех камней



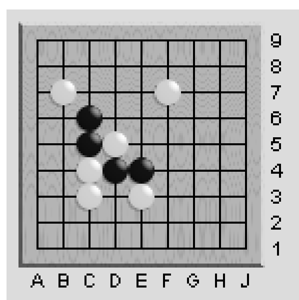
4 черных камня в опасности!
Убейте белых, пока они не убили Вас!

Ответ: A9



Захватите 2 белых камня, которые касаются сейчас Вашей группы.
В данном случае Вам потребуется больше одного хода.

Ответ: ч. D6, б. E6, ч. E7 ! Если ч. E6, то белые соединяются D6 и выживают.



Если Вы сможете захватить белый камень на D5, который разделяет черные камни, то дальше проблем не будет.

[Подсказка] Не атакуйте врага непосредственно.

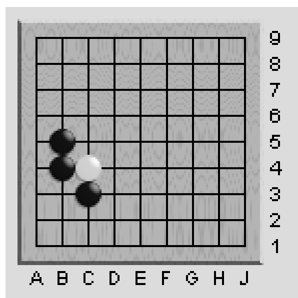
Ответ: ч.E6! Теперь белый камень отрезан, а две черные группы легко соединяются. Если же черные пропустят этот ход, на E6 должны ходить белые, разрезая черные камни.

Почему мы должна захватывать камни противника? Потому что снимая с доски камни противника, которые отделяют друг от друга Ваши камни, мы получаем возможность соединения своих камней.

Это очень важный аспект Го. Просто запомните: когда возможно, всегда старайтесь соединять между собой все Ваши камни!

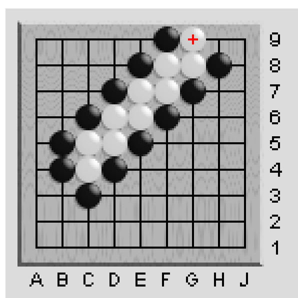
Задачи уровня 45-го кю. Освоение лестницы

Сейчас Вы изучите форму, которая называется **лестница** (иногда ее также называют по-японски **ситё**.)
Скоро Вы поймете, откуда взялось такое название.

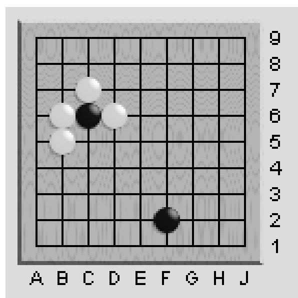


Захватите белый камень.
Постарайтесь создавать успешные атари, в то время как белые будут пытаться убежать.

Делайте ходы таким образом что бы у белых всегда оставалось только одно дамэ.

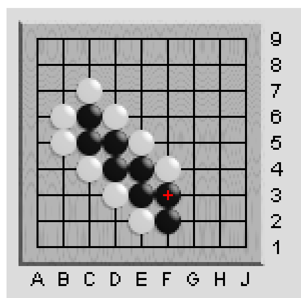


Мы называем эту фигуру **лестницей** потому что в процессе преследования строится лестница, ступенька за ступенькой.
В этом примере белые, пытаясь убежать, только создали себе еще большее количество проблем.



Еще одна лестница.
К несчастью, убегать на этот раз приходится Вам.

Но в этом случае (в отличии от предыдущего), вы действительно можете убежать.
Удачи!



Можно ли убежать от постоянной атаки белых?

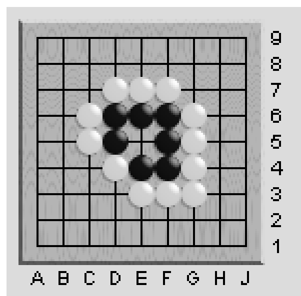
Как Вы видите, с некоторой помощью (в виде дружелюбных камней) на пути, Вы можете убежать от аттаки, т.к. в какой-то момент Вы сможете расшириться быстрее, чем преследующий Вас соперник.

Будьте внимательны, когда пытаетесь убежать (или наоборот, преследуете соперника) лестницей.

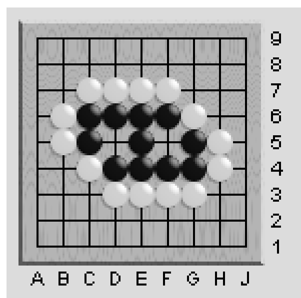
Пословица Го - Не понимаешь ситё - не играй в Го.

Камни, которые нельзя захватить, или создавайте 2 глаза!

Даже группы из множества камней могут легко исчезнуть, как только будут окружены.



Например, здесь черные полностью окружены, бежать некуда - остается только ждать, когда их убьет белый камень, поставленный в центр.

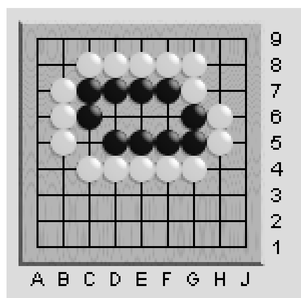


Но давайте взглянем на другую позицию.

Несмотря на то, что черные окружены, белые не могут их захватить. Есть два места, которые нужно занять, чтобы убить группу черных, но оба этих места окружены черными камнями и поэтому белые не могут туда ходить.

Следовательно, как только вы создаете 2 глаза**,** Ваши камни больше нельзя захватить.
Про такие группы камней говорят, что они живы.

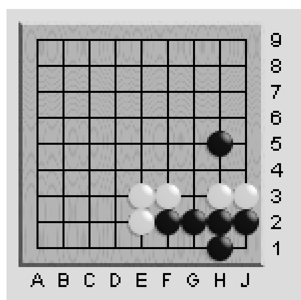
Задачи 44-го кю. Создайте 2 глаза.



Итак, черные полностью окружены. Куда им сейчас нужно ходить?

Ответ: E6. Несмотря на то, что у черных есть три свободных пункта в центре, они формируют только один глаз.
Следовательно, разделив это пространство на две части, Вы создадите два глаза. Если Вы этого не сделаете, то на эту место должны ходить белые.

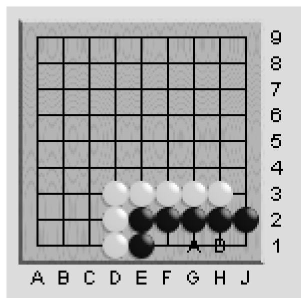
Пословица Го - Лучший ход соперника - это и мой лучший ход.



Ход черных. Выжить.

Ответ: Что бы выжить черной группе ей нужен второй глаз, который строится ходом F1.

Существуе также еще одно, более сложное решение этой задачи. Попробуйте найти его самостоятельно.

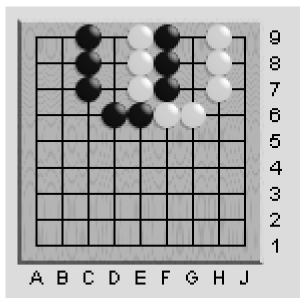


Что насчет этой ситуации?

В этом случае Вам необязательно делить свободное пространство пополам. Если белые сходят на A, отвечайте ходом на B. Если белые сходят на B, отвечайте ходом на A (такая ситуация называется *миаи*). Таким образом Вы всегда можете сделать два глаза - даже если белые атакуют. Однако если Вы проигнорируете атаку, белые сыграют и на A, и на B. В этом случае у Вас останется только один глаз и группа окажется мертвой.

Если черные попытаются вырваться ходом J3, то белым нельзя отвечать J4, так как за этим последует H4. Вместо этого необходимо гнать черных в угол по вертикали H ходом H4.

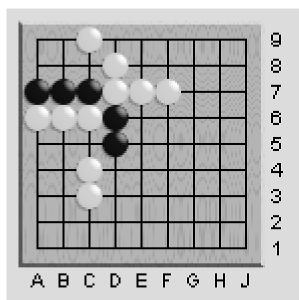
Задачи 43-го кю. Семэай (взаимная атака).



Ход черных. Две группы окружают друг друга. Погибнет либо 3 черных, либо 3 белых камня

В этом примере черные и белые окружают друг друга, при этом ни у тех, ни у этих нет внутренняя группа не имеет двух глаза, поэтому обе стороны стараются заполнять свободные места (*дамэ* или свободы**)**, чтобы убить камни противника "изнутри".
Такая ситуация называется "*Семэай*" - взаимная атака.

В приведенном выше примере, у обоих сторон есть по три свободы. Тем не менее, черные могут убить белых на ход быстрее, просто потому что они ходят первыми. Если бы сейчас был ход белых, то симэай выиграли бы они.

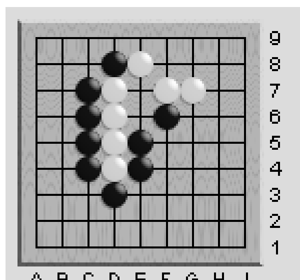


Спасите три одиноких черных камня, брошенных в углу!

Ответ: ч. C5, б. B5, ч. B4, б. A4, ч. A5

Более подробно Семеай будет рассмотрен в разделе «Теория и практика Семеай».

Задачи 42-го Кю. Мышеловка.

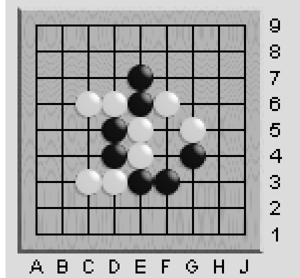


Здесь Вы изучите технику, название которой на русский проще всего перевести как "мышеловка" (на японском - Уттэгаэши).

Ход черных. Вы должна захватить 4 белых камня.

[Подсказка] Для начала Вам придется пожертвовать своим камнем.

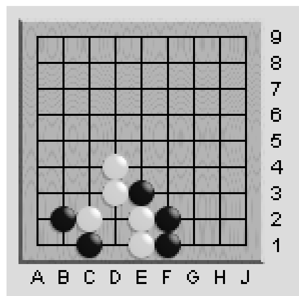
Ответ: ч.E7, б. E6, ч.E7



Продолжаем в том же духе.

Помогите двум одиноким черным камням, убив 2 белых камня в середине - после этого все черные смогут соединиться.

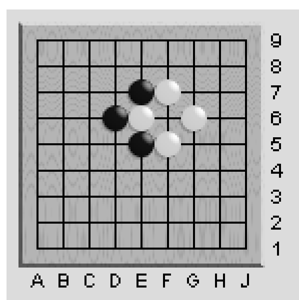
Ответ: ч.F5, б.F4, ч.F5



Уттэгаэши на краю доски.

Ко (бесконечность)

Сейчас я опишу еще одно правило Го, которые называется Ко - что я на японском означает "бесконечность". Это последнее правило, которое необходимо запомнить. Когда Вы дочитаете эту страницу, Вы будете понимать абсолютно все правила игры Го. Концепция Ко несколько сложнее, чем другие правила.
Удачи!



Один белый камень в состоянии атари. Возьмите его! Теперь внимательно посмотрите на доску. Вы увидите, что черный камень, который Вы только что поставили, сам находится в состоянии Атари!
Кажется, белые могут захватить его... Что произойдет, если они сделают это? Окажется, что на доске возникла та же ситуация, что уже была двумя ходами раньше. Таким образом, черные и белые могут захватывать эти камни вечно! Поэтому ходы, которые приводят к повторению на доске той же ситуации, запрещены. Эта концепция называется Ко (бесконечность).

А могут ли белые вообще захватить этот черный камень?

Могут. Но для этого им нужно сначала сходить куда-то еще.
Это создаст на доске уже новую ситуацию. Следовательно, в ситуации Ко Вы можете захватить спорный камень, если сначала сыграете в другом месте.

Как выглядит Ко в реальном сражении?

Взгляните налево. Пять черных камней у верхнего края почти готовы умереть.
Для начала захватите белый камень ходом на **E8**.
Начинается Ко-борьба!

Теперь пять белых камней в опасности и белые не могут взять черный камень, сыграв **D8**, потому что это запрещено правилом Ко.

Поэтому они ставят свой камень в другое место - туда, где черные не смогут его проигнорировать, например, на **E2**. Так как восемь черных камней под угрозой, черные неохотно отвечают на **E1.**

Теперь белые могут взять ко-камень на **D8**
Затем черные сделают ход, на который белые не смогут не обратить внимания, например, на **B4**. Если белые ответят ходом на **A4**, то черные вновь смогут взять Ко-камень, сыграв **E8**

Мы называем это Ко-борьбой.

Эта ко-борьба заканчивается, когда одна из сторон проигнорирует угрозу соперника убить 5 камней наверху. Для проигрывающего игрока потеря 5 камней - это очень много. Вместо это его лучше сделать 2 удачных хода где-нибудь в стороне и заработать себе дополнительную территорию.

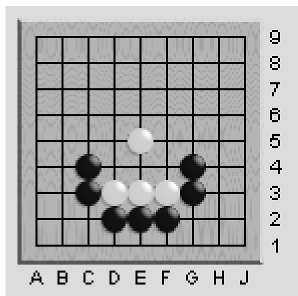
Важный момент: чтобы выиграть Ко-борьбу, найдите уязвимое место противника - место, где Вы можете добиться многого, сделав два удачных хода. Если соперник не допустит этого, Ко-борьба продолжится. Если соперник проигнорирует угрозу, Вы сможете сделать свои задуманные два хода в то время, как соперник выиграет Ко-борьбу.

Ко - непростое правило, потому что Ко-борьба подразумевает множество стратегических ходов на всей доске.
Правило для начинающих: просто помните, что ходы, которые воссоздают на доске уже случавшуюся ситуацию, запрещены.

Таким образом, то правило Ко не допускает повторения ситуаций. Это правило не просто ограничивает игрока - оно делает игру в Го еще более захватывающей.

Задачи 40-го кю

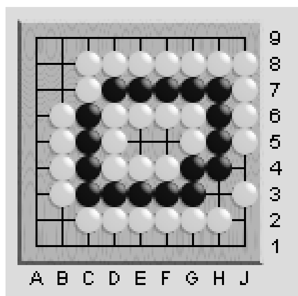
Раз Вы добрались до 40-го кю, пора переходить к более сложным задачам. Удачи!



Захватите 3 белых камня.

Ответ: ч.E4, б.D4, ч.D5, б.F4, ч.F5, б.E4, ч. E6

Эта форма называется в Японии "Журавль в гнезде". Видеть такое в настоящих играх - просто удовольствие!



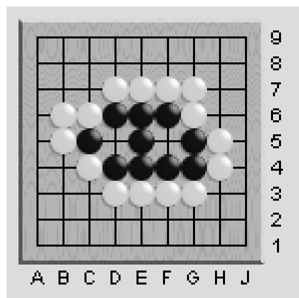
Черные камни окружают - или они окружены? Все черные камни исчезнут через два хода белых. Пока идет этот процесс, убейте все белые камни!

Эта ситуация - разновидность *Семэай*.

Задачи 39-го кю. Люжные глаза.

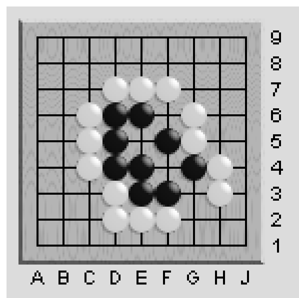
Если, к сожалению, группа Ваших камней окружена, постарайтесь спасти ее изнутри - то есть попробуйте сделать два глаза.

Сейчас Вы познакомитесь с понятием ложного глаза - нечто, что выглядит как глаз, но на самом деле им не является.



Есть ли у изображенной черной группы, два глаза?

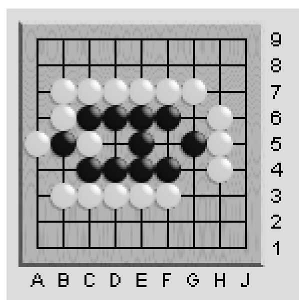
Один глаз есть на F5.
Похоже, на D5 находится второй глаз, т.к. эта клетка окружена четыремя соседними камнями. Тем не менее, это не глаз, потому что C5 находится в состоянии атари и требует соединения с через D5. Следовательно, у Вас всего один глаз - что означает смерть. Мы назваем глаз, похожий на D5, ложным глазом.



Ход черных. Выжить.

Постарайтесь не создать ложный глаз.

Ответ: ч.G3 делает настоящий глаз, предотвращая камень G4 от возможного атари в случае, если в G3 пойдут белые.



Ход черных. Выжить.

Ситуация с обоими глазам еще не очень ясна.

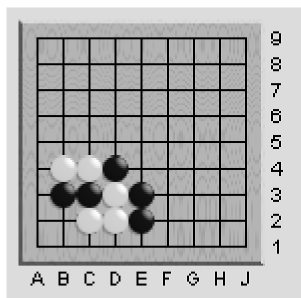
Ответ: В первую очередь черные должны спасти камень B5, формирующий левый глаз ходом B4, далее на попытки белых атаковать второй глаз на G6 или G4, черные должны отвечать соответственно на G4 или G6 (todo Miai)

Начинающим игрокам обычно очень трудно определить, настоящим или ложным является глаз.

Задачи 38-го кю - Борьба в углу

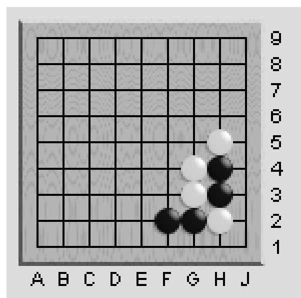
У камней, которые находятся в углах доски, оказывается меньше путей для бегства. Захватить их проще. Таким образом, варианты становятся все сложнее..

Говорят, что признаком мастера Го является способность жить в углах доски.



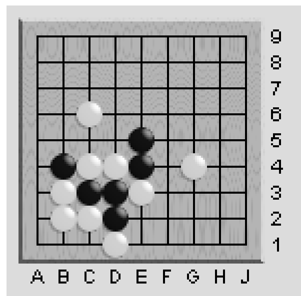
Ход черных. Захватить 3 белых камня. Это пример ситуации Семэай углу.

Ответ: Ключевым пунктом в этом случае является ход в B2. Он препятствует захвату 2-х черный камней в атари, и одновременно сокращает дамэ белой группе. Белые отвечают B1, черные D1, белые A3, черные съедают C1.



Захватите белый камень, который отрезает черных. Внимательное выбирайте способ, которым создаете Атари.

Ответ: ч. J2,   б. H1,   ч. G1, б. G4,   ч. G1

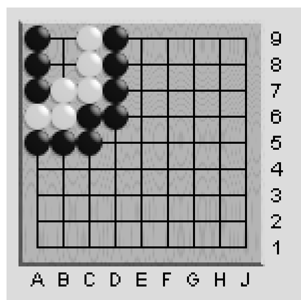


Что делать черным в первую очередь?

[Подсказка]: сначала убегайте, потом атакуйте.

Ответ: Необходимо спасти 3 черных камня находящихся в атари. Поэтому расширяемся на E2, одновременно атакуя камень E3. Если белые защищают его ходом на F3, то черные атакуют два белых камня ходом в C5. Они обречены.

Секи

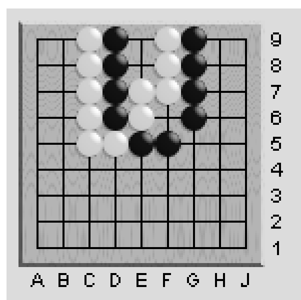


Иногда при Семэай (ситуация, когда борются за жизнь две безглазые группы) может возникнуть ничейная ситуация, при которой группа игрока первым начавшего атаку, погибнет. Поэтому никому не выгодно атаковать в такой ситуации.

Обычно такая ситуация возникает если две группы имеют два общих дамэ, то есть ход на сокращение дамэ вражеской группы одновременно сокращает и даме своей группе.

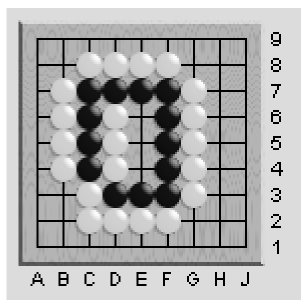
В конце игры, территории и группы находящиеся в секи считаются ничейными и в расчтете не учавствуют.

Иногда секи – это единственная возможность выжить группе:



Ход черных. Как им получить секи и выжить.

Ответ: ч. F6.



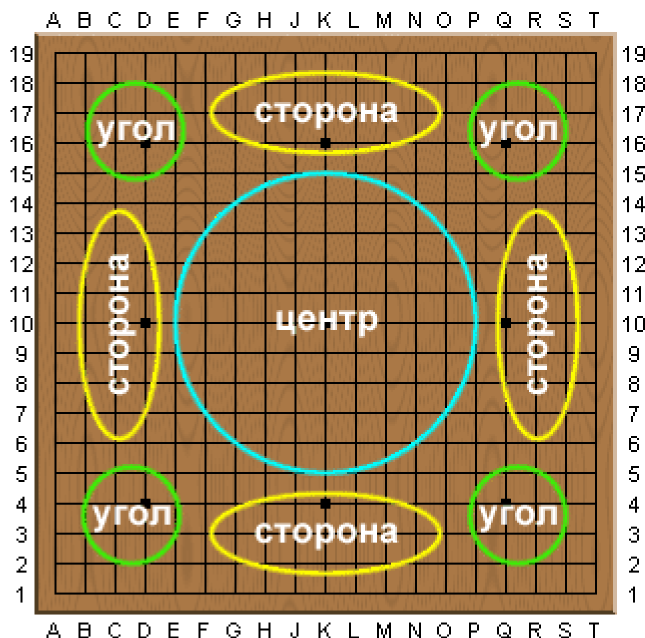
Черные ходят и живут в секи.

Ответ: ч. E5. Если черные ходят E6 (или E4), белые отвечают E5, и дают атари. Черные вынеждены брать E4, после чего белые ходят D5 оставляя черных без глаз.

Как игра начинается ?

Теперь Вы уже знаете, как захватывать камни.
Но в начале настоящей игры Вы находитесь перед доской, на которой ничего нет.

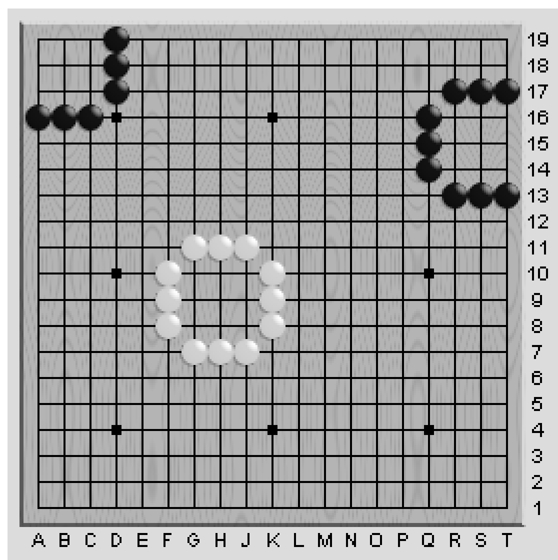
Взгляните на эту огромную доску 19x19 и посмотрите, как называются ее различные области.



Четыре области рядом с углами называются "углы", область между двумя углами называется "стороной", центр называется "серединой".
Четких границ между этими областями нет, и мы используем эти названия исключительно для удобства.

С какой области Вы хотите начать свой путь?

Цель Го - захватить как можно большую территорию. В начале игры Вам для этого приходится окружать пустые пространства.



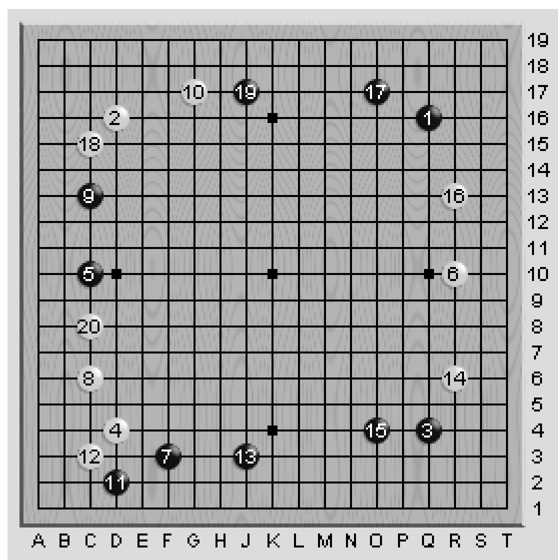
На иллюстрации слева изображены две группы черных камней: одна в верхнем левом углу и одна у правой стороны. Обе они огораживают 9 пустых клеток, или, иначе говоря, приносят Вам 9 очков.

Белая группа в середине тоже имеет 9 очков. Пространство, полностью окруженное камнями одного цвета, называется территорией.

Итак, все три группы имеют территорию в 9 очков. Подсчитайте количство камней, которое потребовалось для того, чтобы окружить эту территорию.

- Угол - 6 камней
- Сторона - 9 камней
- Середина - 12 камней

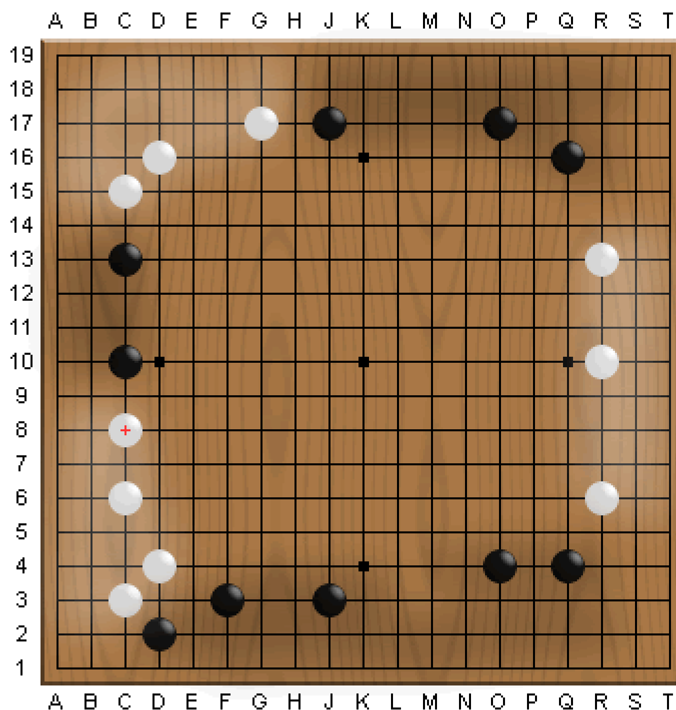
Следовательно, в углах Вы можете окружать территории более эффективно, тогда как наибольшее количество ходов тратится в середине. Поэтому в начале игры каждый из игроков старается захватить углы. Вряд ли Вы увидите в начале игру в центр.



Это пример настоящей игры между двумя профессиональными игроками.

Как Вы видите, первые четыре хода делаются вокруг четырех углов, затем происходит расширение в стороны.
В этой игре камни пока не сталкиваются, и партия началась очень спокойно.

Как же выглядит баланс сил после 20 сделанных ходов?

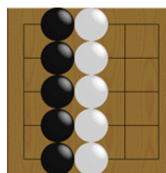


Черная тень показывает территорию, где сильны черные; белая тень показывает, где больше влияние белых.
Все углы и стороны поделены примерно поровну.
Тем не менее, однозначно судить нельзя - в любой момент противник может начать "вторжение".

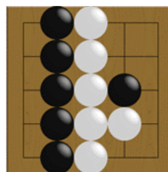
Если Вы попытайтесь полностью захватить углы и стороны просто потому, что это легко, Вы задержите свое движение в середину доски..
Если окажется, что у Вас там вообще нет ни одного камня, это будет большин недостатком к моменту, когда начнется борьба, т.к. камни в середине влияют на ситуацию во всех направления (что очень полезно). Стратегии, применяемые в начале игры, называются "*Фусеки*".

Конец игры

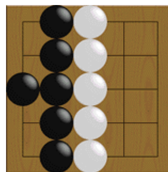
Сейчас Вы поймете, кто определяет конец игры и как подсчитывать очки. Будем использовать для этого доску 5x5.



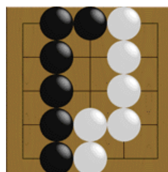
Обе стороны сделали по 5 ходов. Считаем, что игра завершилась. У черных 5 очков слева, тогда как у белых - 10 очков справа. Следовательно, белые выиграли на 5 очков. Вы можете самостоятельно подсчитать количество пустых мест, на которых пересекаются горизонтальные и вертикальные линии. Углы и стороны также участвуют в подсчете. Не забудьте, что сами камни территорией не считаются.



Игра считается законченной, когда обе стороны пасуют, потому что не хотят делать дополнительные ходы. Почему мы считаем приведенную выше позицию концом игры? Представим, что черные попытаются сделать ход вглубь территории белых.Судя по всему, белые легко захватят диверсанта - взгляните на иллюстрацию. Поэтому черные не будут делать подобного хода.



Что происходит, если Вы делаете ход на своей собственной территории? Подобным ходом Вы уменьшаете территорию на одно очко. Кто этого захочет? Следовательно, приведенную позицию можно считать окончательной. (Несмотря на то, что иногда внутри своей территории все-таки приходится играть для того, чтобы создать два глаза или укрепить стену)

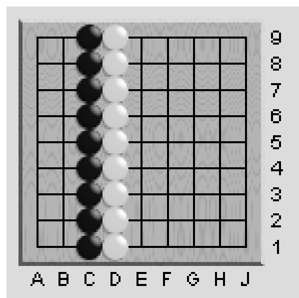


Это тоже конец игры.У черных 5 очков, у белых 6 очков - белые выиграли на одно очко. А что насчет двух очков в центре? Это нейтральная территория, которая не принадлежит ни одному из соперников. Вы можете сыграть туда, если хотите, но этим ходом Вы не выиграете и не потеряете ни одного очка.

Когда игра заканчивается?

- Когда обе стороны не хотят продолжать игру и по очереди говорят "Пас". Подсчитывается территория черных и территория белых. Финальный счет - это территория плюс количество камней противника, которые Вы захватили в плен. У кого результат получается больше, тот и выиграл.
- Когда одна из сторон считает, что не может выиграть игру, как бы она не играла, и сдается.

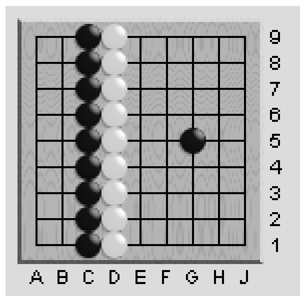
- В отличии от многих игр, в Го это считается поступком, достойным уважения (в отличии от продолжения борьбы в ситуации, когда проигрыш с треском очевиден).

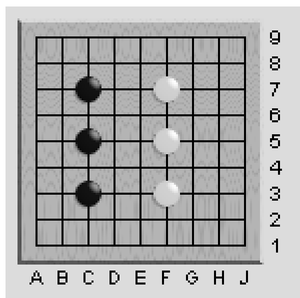


Вернемся к доске 9x9.

Конец ли это? Похоже, белые здорово выиграли. Однако..

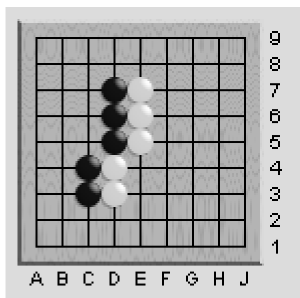
Если Вы окружаете слишком большую территорию, Ваш соперник может в нее вторгнуться. Черные прыгают прямо в область белых. Там достаточно места для маневра; если черные играют хорошо, то они смогут построить там свою группу. Это может быть сложным, т.к. у белых есть сильная стена слева. Если затея черных закончится успехом, это ощутимо уменьшит преимущество белых (или даже сведет его на нет).





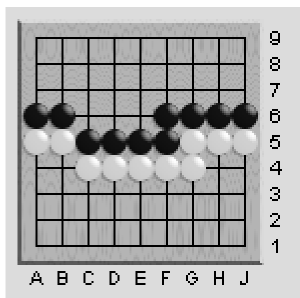
Несмотря на то, что до конца игры еще далеко, белые имеют больший потенциал.
Вы видите, почему?

Разрезание камней



Все выглядит так, словно белые имеют территорию больше, чем черные. Тем не менее, в этой стене есть одна слабая точка. Просто "разрежьте" эту стену белых. Это показывает, как камни, соприкасающиеся лишь по диагонали, могут быть отрезаны друг от друга. Если камни разбиты на две части, то каждая группа должна выживать самостоятельно. Непростая задача.

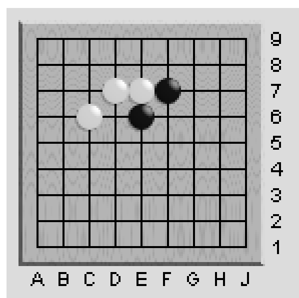
Ответ: ч. E4, б.E3, ч. F4



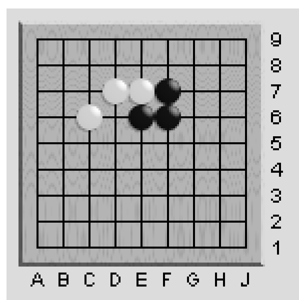
У черных 30 очков, у белых - 31. Похоже, белые выигрывают на одно очко. Тем не менее, не вся территория в нижней части принадлежит белым. Просто разрежьте стену, построенную белыми.

Ответ: ч.B4, б.B3, ч. A4 – белым не удалось спасти свои два камня

Защита

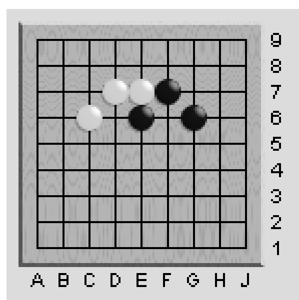


Теперь Вы знаете, что группы камней, соединенные лишь по диагонали, могут быть разрезаны Вашим противником. Но перед тем, как Вас начали разрезать, Вы можете защитить себя. Если в этой ситуации белые сыграют **F6**, два черных камня окажутся очень неудачно разделенными.

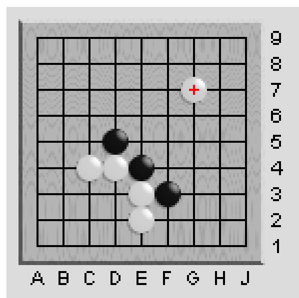


Поэтому черные должны сделать защитный ход, чтобы предотвратить разрезание. Такой ход называется соединяющим.

Ходом на **F6** черные надежно соединяют свои камни. Это **прямое соединение**. У белых больше нет возможности отделить эти черные камни друг от друга.



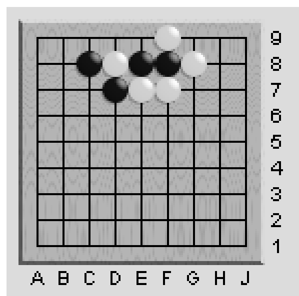
Слева показано то, что называется **косвенным соединением** (иногда его также зовут "висящим") . Белые могут играть **F6**, но в этом случае их скоро захватят в плен ходом на **F5**.
Пожалуйста, убедитесь в этом сами, разыграв ситуацию на доске.Получается, что черные камни "виртуально" связаны. Подобный тип косвенных соединений иногда гораздо выгоднее, чем очевидное прямое соединение. Если Вы знаете, как в нужном месте и в нужное время построить косвенное соединение, Вы больше не новичок.



В приведенное выше ситуации у черных есть две точки, допускающих разрезание - **E5** и **F4**. Вам может показаться, что что одной-то из них соперник точно воспользуется.. Но есть хороший ход, который защитит эти две слабые точки одновременно – F5!. Теперь белым нельзя играть ни **E5**, ни **F4**. Все потому, что **F5** является косвенным соединением для обоих этих полей. Из-за своей формы это соединение называют "воронкой".

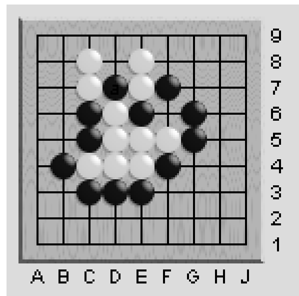
Часть II. Задачи.

В этой части находятся задачи, разбитые на тематические секции. Задачи расположены по возрастающему уровню сложности.

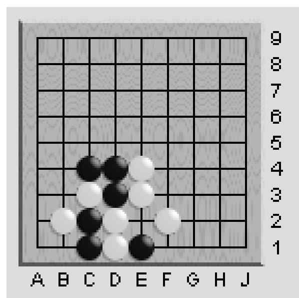


Секция 1. Взятие камней.

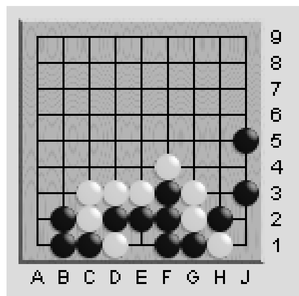
1. Белые ходят и берут 2 черных камня



2. Ход белых. Какой из двух черных камней должны взять белые что бы спасти свою группу из 7 камней?

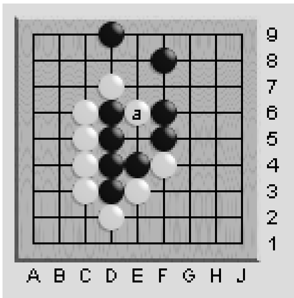


3. Ход черных. Как должны взять черные (камень C3 или два камня D1-D2) ?

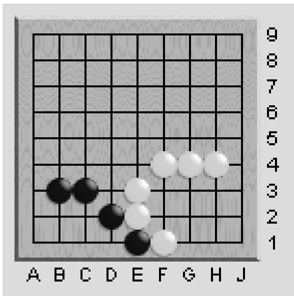


4. Ход черных. Какой из двух белых камней должны взять черные что бы спасти свою группу из 6 камней?

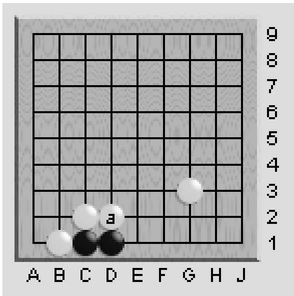
Секция 2. Спасение камней.



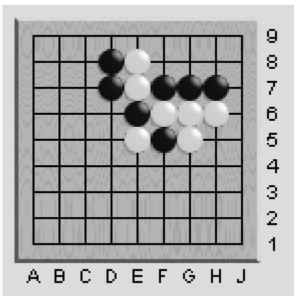
5. Как должны ответить черные на белый «а»?



6. Как должны ответить черные на угрозу взятия своего камня ?

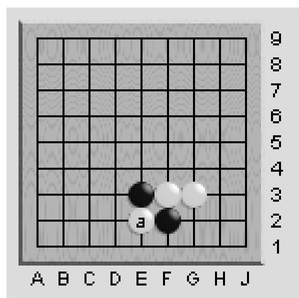


7. Ход черных. Белые только что сыграли «а». Смогут ли черные спасти два своих камня ?



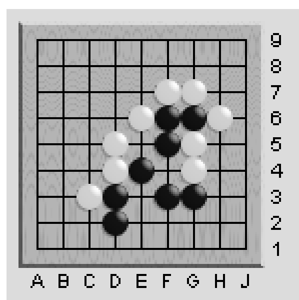
8. Ход черных. Два черных камня в состоянии атари. Какой из них они должны спасать?

Секция 3. Атака.

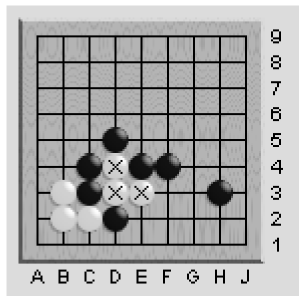


9. Ход черных. Как должны черные дать атари белому «А» ?

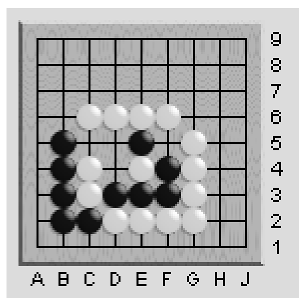
Запомните, такая ситуация встречается в игре достаточно часто. Старайтесь не попадать в нее.



10. Ход белых.

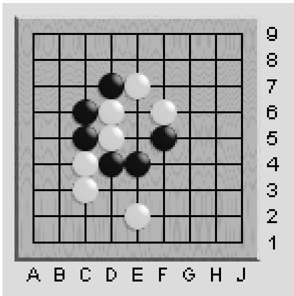


11. Черные ходят и берут три белых «Х».

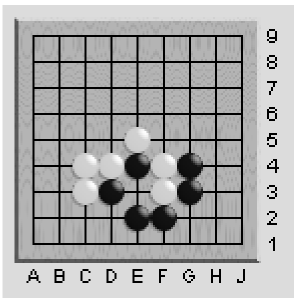


12. Ход черных.

Секция 4. Жертва.

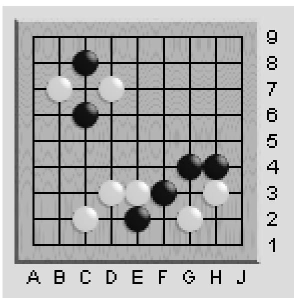


13. Как должны сыграть черные чтобы взять два белых камня?



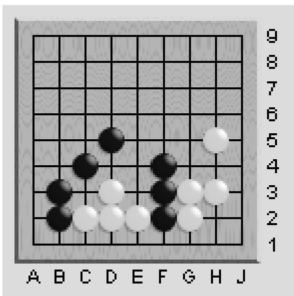
14. Ход черных.

Сеция 5. Соединение и разъединение групп камней.

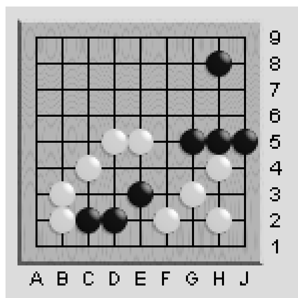


15. Левый верхний угол: ход черных

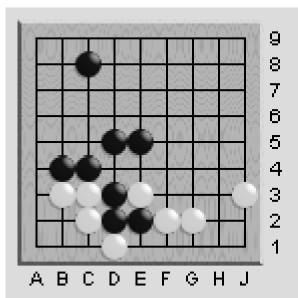
16. Правый нижний угол: ход черных, соедините 4 камня черных.



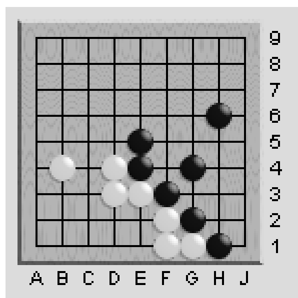
17. Как должны пойти черные чтобы разделить белых? (вариантов правильных ответов несколько)



18. Как черным соединить свои камни ?

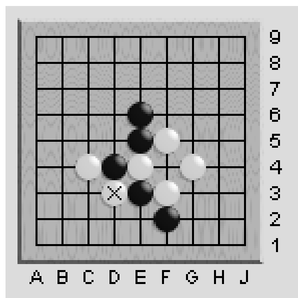


19. Как черным разделить белых на две группы ?

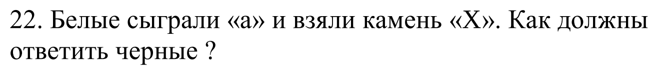


20. Ход черных.

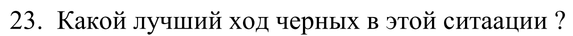
Секция 6. Ко



21. Ход черных. Белые только что сыграли двойное атари «X». Как должны ответить черные ?



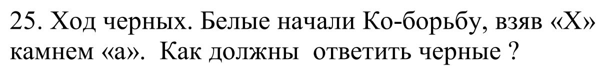
22. Белые сыграли «а» и взяли камень «Х». Как должны ответить черные ?



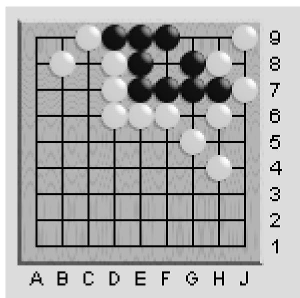
23. Какой лучший ход черных в этой ситаации ?



24. Белые только что сыграли «Х». Как должны ответить черные ?

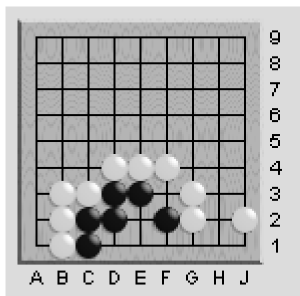


25. Ход черных. Белые начали Ко-борьбу, взяв «Х» камнем «а». Как должны ответить черные ?

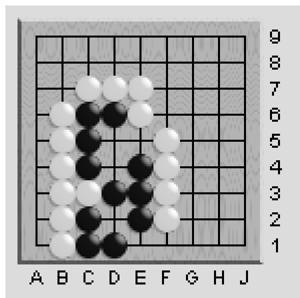


26. Ход черных. Черные камни имеют только один глаз и смогут выжить, только если они начнут Ко-борьбу.

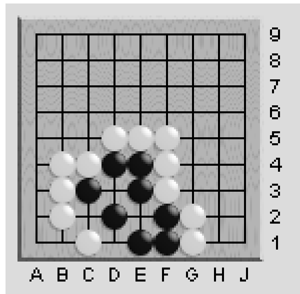
Секция 7. Жизнь и смерть.



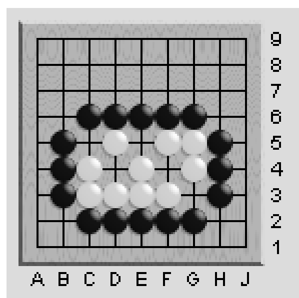
27. Ход черных. Как черным построить живую группу ?



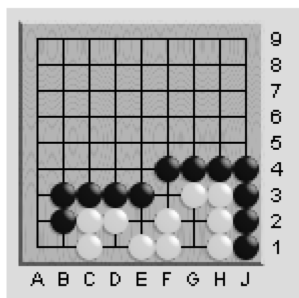
28. Ход черных. Выжить.



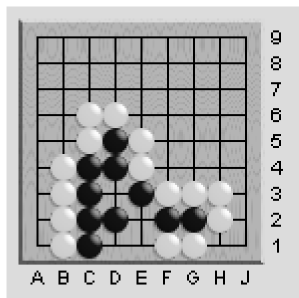
29. Ход черных. Выжить.



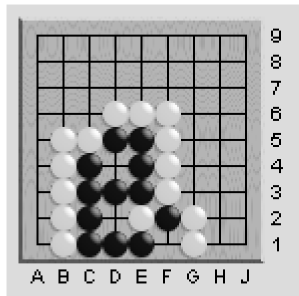
30. Ход черных. Убить белых.



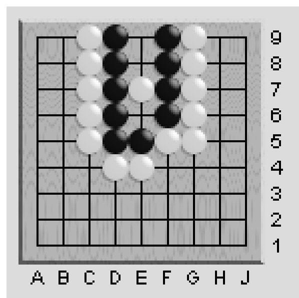
31. Ход черных. Убить все камни белых.



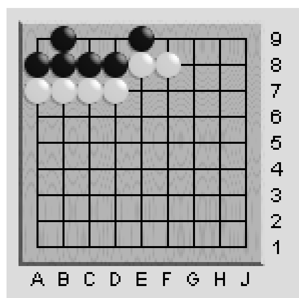
32. Ход черных, выжить.



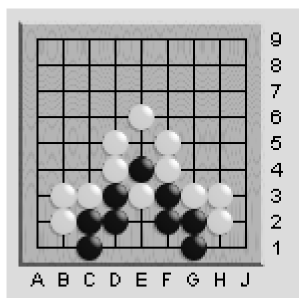
33. Ход черных, выжить



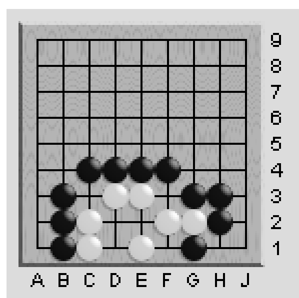
34. Ход черных, выжить



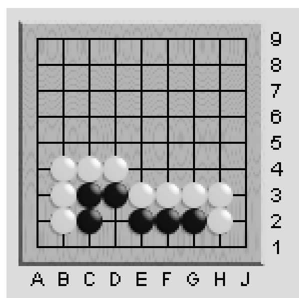
35. Ход белых, убить



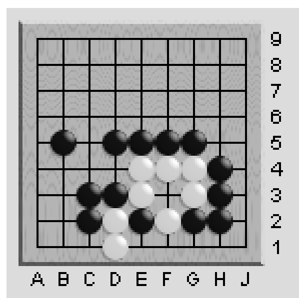
36. Ход черных, выжить



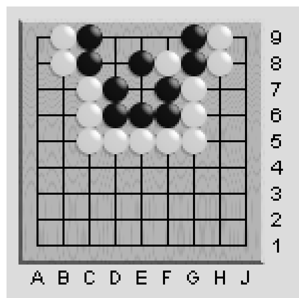
37. Ход черных, убить



38. Ход черных, выжить



39. Ход черных, убить



40. Ход белых, убить все камни черных

Ответы:

1. Белые E9.
2. Белые D8. Если же белые играют F6, то черные E6 забирая 8 камней белых!
3. Черные E2, забирая C1 C2. Если же черные играют B3, то белые соединяются E2 и черным не удается спасти свой E1.
4. Черные должны пойти J1 обеспечивая своей группе из 6 камней два дамэ и возможность убежать на правую сторону. Если же черные берут E1, то белые ходят D1 и убивают черных.
5. Что бы спасти свою группу черные должны соединиться E5.
6. Черные соединяются D1
7. Черные не смогут убежать, так как белые преследуют их по 2-й линии и догоняют в углу.
8. Черные должны соединиться D6, теперь два белых камня не смогут спастись.
9. После хода черных D2, белый камень обречен: если белые E1, то черные F1, дальнейший возможный ход белых D1 не добавляет дамэ белой группе, которая умирает после черного C1.
10. Белым следует ходить F4, так как ход черных E5 их не спасает. Если же белые дадут атари ходом на E5, то черные легко вырываются на свободу F4.
11. Черным следует ходить E2, забирая белые «X» в лестницу.
12. Черный C5 отрезает 3 белых камня. Если же черные поспешат атаковать ходом на D4, то белые спасут два своих камня ходом на C5.
13. Черным следует дать жертву E6, белые вынуждены взять жертву ходом на E5, но после этого у них остается одно даме и черные забирают три белых камня повторным ходом на E6.
14. Черный E4 находится в атари, но что бы взять два белых камня черные должны пожертвовать им и отрезать белых сверху F5. Если белые продолжат сопротивляться и возьмут жертву ходом на E3, черные убивают их ходом E4. Если же черные спасают свой камень ходом на E3, белые спасают два своих камня ходом F5.
15. В данной ситуации черные ходом на C7 соединяют свои два камня и разъединяют белых.
16. Камень F3 косвенно соединен с двумя верхними камнями, так как если белые пытаются разрезать F4, то черные ходят G3 и наоборот. Черным остается только присоединить нижнии камень ходом F2.
17. Белые могут соединить свои камни ходом F1, следовательно что бы этого не произошло на это поле следует ходить черным. Можете убедиться сами что правильными ходами являются также E1 и G1.
18. Черные F4.
19. Черные E1.
20. Черные должны разрезать белых на E2. После этого три белых камня обречены.

21. Черные должны взять белый камень ходом F4. Согласно правилу Ко белые не могут немедленно отыграть E4 и соединяются G3. Дальше черные ликвидируют Ко, соединяясь E4.
22. Согласно правилу Ко, черные не могут немедленно отыграть камень «А» ходом в «Х». Поэтому они должны в этой ситуации защитить находящийся в атари камень E3 ходом D3.
23. Черные D3. Черные должны соединиться и предотвратить начало Ко-борьбы белыми.
24. Взятие белого камня ходом C4 убивает нижнюю группу белых из 5 камней. Из-за правила Ко белые не могут пойти C5 и даже если пойдут A5, угрожая соединиться и взять три черных камня, черные забирают белые камня ходом A4.
25. Группа черных имет только один глаз, поэтому ход в A3 или A2 или A1 будет являться для белых Ко-угрозой, не ответив на которую они позволят построить черным второй глаз и выжить. Таким образом, черные ходят A3, белые отвечают на Ко-угрозу и дают атари ходом A4. Теперь черные продолжают ко-юорьбу и забирают камень «а» ходом F2. Белые не имеют ко-угроз и вынуждены соединиться G1, после чего черные строят второй глаз и выживают E2.
26. Черные должны начать ко-борьбу ходом H9. Если они выиграют ко-борьбу и пойдут J8 то обеспечат себе второй глаз и выживут.
27. Черные выживают, заняв пункт E1. В этом случае пункты F1 и F3 являются миаи, заняв один из которых черные строят второй глаз. Если же черные не занимают жизненный пункт E1, то в него должны ходить белые. Например, если черные ходят F1, белые E1 и черные не могут построить два глаза.
28. Черные выживают ходом E5. Нижний глаз вне опасности, так как белые не могут его непосредственно атаковать E1, но должны сделать приближающий ход F1, в ответ на который черные соединятся E1. Если же белые займут E5, то черный D5 не спасает, так как образует ложный глаз, и белые убивают верхнюю группу черных ходом D4.
29. Черные должны ходить C2, атакуя белый C1. Теперь белые не могут пойти D1 из-за ч. B1, и следующим ходом черные завершают второй глаз ходом в D1.
30. В этой задаче ключевой ход как за черных, так и за белых – E5. У белых еще нет сформированных глаз и после черного E5 пункты C5 и G3 становятся миаи: если белые C5, то черные G3 и наоборот.
31. После хода черных E2, левый глаз белых становится ложным.
32. Единственно верный ход черных E1. Если белые берут два камня E2, то черные F2, белые G2, черные E2
33. F1
34. E8
35. Белые D9, черные C9, белые F9
36. Черные E1, белые E5, черные E2. Если же черные первым ходом ходят E2, то черные выкалывают глаза E1.
37. Черные D2!
38. Черные D1.

39. Черные F1
40. Белые E9, черные D9, белые F9
41.